Niveau(x) d'enseignement: 2 Numéro EDUQ : 8270828
Centre d'intérêt: 630

Garon, Denise.

La ludothèque : document de travail / Denise Garon, Marie Giroux ; [pour la] Direction générale des réseaux. -- Québec : La Direction, 1979 [i.e.] 1980.
63 p. ; 28 cm. -- (Milieux défavorisés. Ressources didactiques)

Code: 51-3568. Bibliogr.: p. 63.

ISBN 2-550-00945-2

Cote Dewey: 025.179'6/G237L Cote LC: Z[illegible]588/.M6

Descripteur(s): *Centre documentaire *Jeu *Jeu éducatif *Matériel didactique *Préscolaire (Niveau) *Maternelle (Niveau)

Identificateur(s) de sujet: *Jouet *Ludothèque

La ludothèque est un centre de ressources contenant du matériel ludique (jouets et albums) et des documents d'information sur les jouets et le rôle du jeu dans le développement de l'enfant. Sa fonction première est de mettre du matériel ludique, sous forme de prêt, à la disposition des enfants de quatre et cinq ans. Elle vise aussi à informer les parents sur le jeu et les jouets. Le document présente le concept général de ludothèque (définition, clientèle, objectifs), en expose les principes directeurs (responsabilités de l'enfant, participation des parents) et en décrit les modalités d'application (constitution de la collection, système de classification, aménagement du service de prêt, gestion, etc.).

Type de document: d
Auteur de l'analyse: ar

Gouvernement du Québec
Ministère de l'Éducation
Direction générale des réseaux

EDUQ 8270828

LA LUDOTHÈQUE

MILIEUX DÉFAVORISÉS:
RESSOURCES DIDACTIQUES

Septembre 1979

51-3508

MILIEUX DEFAVORISES: "RESSOURCES DIDACTIQUES"

LA LUDOTHEQUE

Denise Garon
Marie Giroux
Direction générale des réseaux

Septembre 1979

Document de travail

AVANT-PROPOS

Nous avons le plaisir de vous soumettre un document descriptif du programme de ludothèque. On y aborde tant les objectifs du programme, que les modalités d'organisation et de fonctionnement des ludothèques.

Nous souhaitons bien entendu que ce guide ne soit qu'un point de départ et que chaque milieu puisse donner à sa ludothèque des caractéristiques originales en réponse aux besoins de la clientèle locale.

DIRECTION GENERALE DES RESEAUX
Equipe "Milieux défavorisés"
JACQUES MILOT, coordonnateur

TABLE DES MATIERES

PAGES

Introduction: La ludothèque ou le concept de jouet collectif 1

Historique 1

Définition des termes 4

1.- Le cadre général 5

1.1- Définition..... 5
1.2- La clientèle..... 5
1.3- Les objectifs..... 6

2.- Les principes directeurs 11

2.1- Les responsabilités de l'enfant..... 11
2.2- La participation des parents..... 14

3.- La collection 17

3.1- La composition de la collection..... 17
3.2- La constitution de la collection.... 17
3.3- L'importance de la collection..... 18
3.4- Les critères de choix des jeux et des jouets..... 19

4.- Les catégories de jeux et le système de classification 23

4.1- Les catégories de jeux..... 23
4.2- La répartition des jeux et des jouets 27
4.3- Le système de classification..... 28

5.- Le service de prêt 31

5.1- L'aménagement de l'espace..... 31
5.2- La constitution des fichiers..... 36
5.3- La préparation et l'entretien de la collection..... 44

6.- Le prêt des jouets 49

7.- La gestion de la ludothèque 55

8.- Le fonctionnement d'une ludothèque à succursales 59

9.- Les relations entre la ludothèque et les autres services aux enfants de 4 et 5 ans 61

Bibliographie 63

INTRODUCTION

LA LUDOTHEQUE OU LE CONCEPT DU JOUET COLLECTIF

Historique

- Le mot ludothèque est un néologisme formé du mot latin "ludus" (jeu) et du grec "Thekê" (lieu de dépôt). Il désigne un centre de prêt de jeux et de jouets; certains lui préfèrent le synonyme de joujouthèque, mais l'un et l'autre de ces deux termes recouvrent le même concept d'utilisation collective des jeux et des jouets en y reliant très souvent le prêt d'albums et de livres pour enfants.

- Il est difficile de déterminer l'origine précise des ludothèques; des sources différentes situent les premières ludothèques dans les pays scandinaves et presque à la même époque, nous retrouvons les mêmes systèmes de prêt de jeux et de jouets aux Etats-Unis. Los Angeles semble avoir été une des premières villes marquantes pour la fondation des ludothèques aux Etats-Unis vers 1934. En 1959, vingt-cinq ans après leur fondation, les enfants de cette ville avaient emprunté près de neuf millions de jouets (Denieul, 1979).(1)

---

(1) La liste des auteurs consultés est à la fin du document.

Certains textes mentionnent également l'existence de centres de prêt de jouets fonctionnant avec succès (Toy loan centers) dans la ville d'Indianapolis, entre 1939 et 1942, juste au début de la deuxième guerre mondiale (Keene, 1942).

- Le projet américain "Head Start Program" reprit plus tard à son compte, au cours des années '60, les mêmes principes et confia à Glen Nimnicht, la mise sur pied d'un programme appelé "The Parent Child toy lending library". Une centaine de centres de ce genre aidèrent des parents américains à mieux comprendre le rôle possible du jeu et du matériel de jeu dans le développement de leurs jeunes enfants (Nimnicht).

- Par ailleurs, dans les pays scandinaves et principalement au Danemark et en Suède, les ludothèques sont connues depuis tout aussi longtemps. Toutefois, au début des années '60, furent créés à Stockholm, des "LeKotek", services de prêt de jouets et de jeux destinés à l'enfance handicapée. Il existe actuellement plus d'une cinquantaine de ces centres répartis dans l'ensemble des pays scandinaves (Junker, 1971).

- Au début des années '70, un large mouvement se fit sentir un peu partout et les ludothèques sont maintenant de plus en plus nombreuses. Il en existe plusieurs en France, en Belgique, en Suisse, en Hollande, en Angleterre, en Australie, en Nouvelle-Zélande.

Au Canada anglais, le mouvement s'est élargi depuis les premières tentatives dans des bibliothèques de jeunes au cours des années '70. A l'exemple des pays scandinaves, une association de parents d'enfants handicapés de Hamilton ouvrit en 1975 une petite ludothèque spécialisée. Au cours de la même année, une association canadienne de services de prêt de jouets (The Canadian Association of toy libraries) fut fondée à Toronto (Von Levotzow, 1978).

- Les premières ludothèques québécoises ont vu le jour à peu près à la même époque. Ainsi, un service original de prêt de jouets itinérant, relié à la centrale de prêt de l'Outaouais, fonctionne déjà depuis plusieurs années. Longueuil, Sherbrooke, Rivière-du-Loup et plusieurs autres villes du Québec ont emboîté le pas par la suite avec parfois quelques difficultés mais aussi avec un certain succès.

- Quelle que soit la formule retenue pour organiser et administrer une ludothèque, le principe fondamental reste le même: les jouets et le matériel de jeu sont proposés comme des biens collectifs à valeur éducative au sens le plus large du terme. La ludothèque permet un nouveau rapport avec des objets que l'on ne possède plus seul mais que l'on doit partager. Elle remet en question le symbolisme du don, le jouet-récompense fondé sur le mérite ou sur la sagesse. L'utilisation collective ne s'oppose pas à la possession de quelques jouets indivi-

duels mais elle éveille le sens des responsabilités et de la vie sociale et oriente le choix des parents en redonnant une véritable signification au jeu.

Définition des termes

- Il est important de bien distinguer le sens de plusieurs mots reliés de près à l'activité ludique. Ainsi le jeu implique en premier lieu, l'action même de jouer.

  On appelle également jeux les activités, distractions ou divertissements habituellement soumis à des règles diverses. Par ailleurs, les objets individuels ou collectifs qui servent de support "au jeu" et "aux jeux" se nomment traditionnellement des jouets; ils sont les compagnons, les soutiens du jeu (toupies, bilboquet...). Enfin, le terme matériel de jeu, par opposition au mot "jouet", désigne des objets ou accessoires de jeu dont les fonctions sont parfois moins bien définies; c'est un matériel servant de médiateur ou de prétexte à l'action de jouer (du papier à découper, de la pâte à modelage...). Le terme "matériel de jeu" sert aussi à désigner les accessoires nécessaires à certains jeux de règles (tableau du jeu de bingo ou de monopoly, jetons, dés...). Les jeux, les jouets et le matériel de jeu peuvent donc trouver leur place dans une ludothèque.

1.- LE CADRE GENERAL

1.1- Définition

La ludothèque est un centre de ressources contenant du matériel ludique (jouets et albums) destiné à être prêté et des documents d'information sur les jouets et le rôle du jeu dans le développement de l'enfant.(1)

La fonction première de la ludothèque est de mettre du matériel ludique à la disposition des enfants. Sa fonction seconde est de favoriser les interactions enfants/parents et de fournir à ces derniers des informations sur le jeu et les jouets.

Lorsqu'on utilise le terme ludothèque on l'emploie autant pour désigner la collection de jouets et d'albums que pour nommer le lieu où est conservée cette collection.

1.2- La clientèle

La ludothèque est un service offert aux enfants de 4 et 5 ans et à leurs parents. Cependant les enfants plus jeunes n'en sont pas exclus s'ils

---

(1) Il faut distinguer la ludothèque de la matériathèque qui est une collection organisée de matériel de rééducation ou de réadaptation de l'enfant.

la fréquentent avec des membres de leur famille qui font partie de la clientèle.

1.3- Les objectifs

1.3.1- Les objectifs concernant les enfants

1o *Permettre aux enfants d'expérimenter des jouets de différents types.*

2o *Susciter, par l'utilisation de jouets et d'albums, des activités favorables au développement de l'enfant.*

3o *Développer l'autonomie de l'enfant par le choix d'un jouet ou d'un album.*

4o *Développer le sens des responsabilités par l'obligation qu'a l'enfant de rapporter le jouet emprunté en bon état.*

1.3.2- Les objectifs concernant les parents

5o Permettre aux parents de participer à une activité éducative avec leur enfant, tant à la ludothèque qu'à la maison.

6o Informer les parents du rôle du jeu dans le développement de l'enfant.

7o Transmettre des informations sur les jouets, leur utilisation, les fonctions qu'ils peuvent remplir.

8o Favoriser la participation des parents à une activité éducative collective.

1.3.3- Les objectifs concernant le milieu

9o Servir de centre d'information sur les activités ludiques pour le personnel de la commission scolaire et pour d'autres organismes du milieu qui s'occuperaient du jeune enfant.

10o Servir de lieu de rencontre pour les parents et éventuellement pour les enfants qui participent à PASSE-PARTOUT ou aux maternelles.

1.3.4- Commentaires sur les objectifs

A la lecture des objectifs, on constate que la ludothèque est plus qu'un simple lieu de prêt de jouets. Elle a un rôle d'information des parents et du milieu qui complète sa fonction éducative auprès des enfants.

Cependant, il existe une hiérarchie dans la réalisation des objectifs. Les 5 premiers objectifs, soit ceux qui concernent les enfants et le premier concernant les parents sont prioritaires. L'organisation de base de la ludothèque est d'ailleurs prévue pour assurer leur réalisation. Les objectifs 6 et 7 concernant l'information aux parents viennent en second lieu. Le 8e objectif qui vise la participation des parents ne peut être situé dans un ordre de priorité: comme on le verra l'implication d'un certain nombre de parents est essentielle pour assurer le fonctionnement du service de ludothèque. Il faut donc obtenir une participation de base dès le point de départ. Par la suite, la participation de l'ensemble des parents aux activités de la ludothèque devrait découler de la fréquentation du service de prêt avec

l'enfant et de l'intérêt que susciteront les activités. La réalisation des objectifs 9 et 10 concernant le milieu, vient en dernier lieu. Elle est liée, en majeure partie, à la documentation disponible dans la ludothèque et aux lieux physiques: dimensions des locaux, équipement, disponibilité de matériel périssable, etc.

Les critères qui présideront à la constitution de la collection de jouets et d'albums et à l'organisation du service de prêt permettront de réaliser les 5 objectifs prioritaires. Quant aux autres objectifs, leur réalisation demandera l'organisation d'activités particulières et une certaine documentation.

2.- LES PRINCIPES DIRECTEURS

Certains principes directeurs s'adressent à l'ensemble des usagers d'un tel service, car ils font partie intégrante du concept même de la ludothèque; par contre, d'autres consignes peuvent varier en fonction du milieu où se trouve installé le service. Nous indiquerons, dans ce dernier cas, les différentes adaptations possibles.

2.1- Les responsabilités de l'enfant

Le choix des jouets: l'enfant choisit lui-même le jouet ou le livre qu'il empruntera. Les responsables du service devront mettre en oeuvre divers moyens pour convaincre les parents de l'importance du libre choix dans la ludothèque; par exemple: des films, des discusions, des échanges comportant des explications simples etc. Les premières visites seront certainement marquées par des habitudes de "consommation" et "d'intervention" de la part de certains parents inquiets de voir repartir leur enfant avec des jouets qu'ils identifient par exemple au sexe opposé à celui de l'enfant ou encore avec un jouet jugé trop encombrant ou trop bruyant. Il est important de procéder alors avec tact, discrétion, diplomatie pour sauvegarder ce principe et pour ne pas heurter inutilement

le parent. Le travail de sensibilisation se fera à long terme avec patience et persévérance.

Le respect du matériel: l'enfant est responsable du jouet ou du livre qu'il emprunte. Il doit le rapporter complet et en bon état. Il doit apprendre, au retour de la maison, à vérifier le contenu des jeux ou des boîtes de jouets avec les responsables du service. Il doit respecter les jeux empruntés car ils appartiennent à tous les camarades en même temps qu'à lui-même. Une certaine discipline de prêt, bien expliquée aux enfants, fait naître progressivement un sens social et une conscience des autres. Il est important que ce ne soit pas le parent, en définitive, qui se sente responsable, mais l'enfant lui-même. L'expérience pratique démontre que les enfants peuvent prendre au sérieux une telle responsabilité et en respecter le sens puisque, contrairement à ce que l'on peut penser, les dégâts et les pertes sont plutôt minimes dans les ludothèques.

Certaines ludothèques mettent à la disposition des petits usagers un sac de toile fermé par un cordonnet à coulisse et portant un signe distinctif destiné à identifier la ludothèque. L'enfant

transporte dans ce sac, à l'aller et au retour, le jouet choisi. Il peut le suspendre à un crochet ou à une poignée de porte à la maison; de cette façon, les risques de pertes sont moins importants et l'enfant accepte plus facilement une telle habitude de rangement.

Les limites du prêt: la période de prêt doit comporter une limite de temps que l'enfant apprendra à respecter. Cette période peut s'étendre d'une semaine à trois semaines selon le milieu et le type de service offert; au delà de cette limite, l'enfant risque d'oublier le jeu ou le jouet qu'il a emprunté. Cette règle spécifique peut être fixée après consultation avec des éducateurs qui connaissent bien les enfants concernés ou avec les parents. De plus, il est toujours possible, après quelques mois de fonctionnement, de repenser les horaires et les délais accordés au point de départ et de s'adapter aux habitudes des usagers. Toutefois, quelle que soit la décision, il est important de bien informer l'enfant de la règle à respecter et il faut insister pour qu'il s'y conforme. Il est également possible de prévoir des modalités de renouvellement de la période de prêt, si cela s'avérait nécessaire.

Habituellement, l'enfant emprunte un jouet à la fois. Si la collection le permet, il peut emprunter un livre et un jouet.

2.2- La participation des parents

Les parents doivent accepter une certaine part de responsabilité dans le service de prêt de jouets.

La responsabilité collective: pour emprunter régulièrement des jeux et des jouets à la ludothèque les parents doivent y inscrire leur enfant comme membre. Cela implique pour le parent l'acceptation des règles essentielles à la bonne marche de la ludothèque: fréquentation parent et enfant relativement régulière (sortie et retour des jouets), soutien et encouragement à l'enfant pour l'utilisation et l'entretien du jouet, respect du libre choix de l'enfant. Pour la ludothèque l'inscription et la présence des parents permet d'évaluer la clientèle intéressée et d'améliorer progressivement le service de même que le contenu de la collection.

La responsabilité éducative: des informations diverses concernant le monde du jeu et des jouets peuvent être mises à la disposition des parents à la ludothèque, de même que des livres et des documents simples. De plus, il est important de signaler aux parents les diverses manifestations reliées aux jouets et au matériel de jeu par le biais d'affichage ou de lettres circulaires (expositions de jouets, films ou émissions de télévision, manifestations dans le domaine du jouet et du jeu en terme de consommation et d'éducation).

La responsabilité pratique, c'est-à-dire l'entretien et la propreté du matériel: les jouets empruntés par les enfants devraient généralement être faciles à nettoyer et à entretenir. Certains services ont, par le passé, tenté d'assurer eux-mêmes le nettoyage de chaque jeu et jouet à leur retour de la maison de l'utilisateur. Comme ces jouets pouvaient par la suite être mis en disponibilité sur les étagères de la ludothèque pendant de longues périodes avant d'être empruntés à nouveau la poussière accumulée rendait alors inutile le travail de nettoyage déjà effectué.

Le mode d'entretien généralement adopté maintenant rend les parents directement concernés par les soins à apporter à un jouet, dès l'arrivée à la maison. Un simple chiffon propre et humide passé légèrement au vinaigre ou à l'eau de javel pourrait rassurer certains parents très soucieux de cette dimension d'un service collectif. Toutefois, l'expérience démontre que les enfants de la maternelle jouent régulièrement avec les mêmes objets pendant plusieurs heures, sans que les éducateurs fassent "aseptiser" les jouets après chaque période de jeu; de même, les adultes empruntent aussi des livres à la bibliothèque sans s'inquiéter et sans jamais les avoir "javellisés". Toutefois, il est entendu que les responsables du service doivent s'assurer de l'état de propreté indispensable à la remise en circulation d'un jouet qui aurait été sérieusement sali lors d'un prêt précédent.

3.- LA COLLECTION

3.1- La composition de la collection

La collection de base comprend des jeux, des jouets et des livres[2]. Pour le jeune enfant le livre est un objet de jeu tout autant que le jouet. Quelques consultations nous ont convaincus de l'importance du livre tant pour soutenir certains apprentissages que pour susciter des interactions parents/enfants.

La collection peut aussi comprendre du matériel périssable (crayons, pâte à modeler, etc.). Il faut dans ce cas, réserver une certaine somme au renouvellement de ce matériel.

Pour réaliser les objectifs d'information des parents et du milieu, la collection devra comprendre des documents divers: livres, périodiques, fiches, dépliants, diapositives, etc.

3.2- La constitution de la collection

Constituer une collection de jouets demande du temps. Il faut débuter avec une collection suffisante pour répondre aux besoins des clients et progressivement l'enrichir et la diversifier. Pour cela, on peut procéder de la façon suivante:

---

(2) Le livre pour enfant est souvent un album. Un album est un livre de grand format, illustré et relié fortement.

- au point de départ les jouets et les livres sont achetés. Ce stock initial peut être complété par les surplus qui proviendraient de classes maternelles;

- par la suite, la collection peut s'enrichir par des dons. Il semble assez facile d'organiser, avec succès, une cueillette de jouets. Cependant, ceux-ci ne devraient pas constituer la majeure partie de la collection pour la raison suivante: dans un milieu il est probable que le même type de jouets se retrouve dans beaucoup de familles, ce qui fait qu'une collection constituée surtout de dons serait peu diversifiée par rapport aux jouets que l'enfant a chez lui;

- enfin, des jouets peuvent être fabriqués soit par des parents qui fréquentent la ludothèque, des étudiants de niveau secondaire (ateliers de menuiserie), des entreprises locales (rebuts de manufactures de bois, de cartonnage, etc.) des clubs de l'âge d'or ou autres.

3.3- L'importance de la collection

Les quelques informations disponibles indiquent que la collection d'une ludothèque devrait avoir en moyenne deux (2) articles par client. Les livres ne devraient pas représenter plus de 15% à 20% de la collection complète.

3.4- Les critères de choix des jeux et des jouets

La sécurité: l'enfant a le droit de jouer en toute sécurité. L'enfant de quatre et cinq ans est certes moins vulnérable dans ce sens que le bébé ou le nourrisson, mais il faut encore respecter certaines consignes importantes: éviter les jouets cassants aux arêtes coupantes, les flèches non protégées, les balles trop dures, les jouets avec des armatures métalliques fragiles, les pièces trop petites qui s'arrachent facilement.

La pertinence: un jouet ou un matériel de jeu doit convenir aux habiletés d'un enfant, à ses intérêts et à son niveau de développement. Ainsi, le hochet convient aux intérêts d'un bébé et d'un nourrisson à cause des limites même de ses capacités physiques et mentales; il pourrait occasionnellement intéresser un enfant plus âgé, mais de façon générale ce n'est pas fréquent. Les habiletés des enfants sont le meilleur indice de la pertinence d'un jouet plus encore que l'âge chronologique. On peut donc choisir des jouets qui conviennent aux enfants de 3 à 6 ans, car les rythmes de développement varient d'un enfant à un autre. Il importe donc de connaître la valeur éducative d'un objet et sa contribution possible au développement de l'enfant; un matériel de jeu qui répond à ce principe échappe généralement aux modes du moment.

La solidité: le matériau employé a beaucoup d'importance et contribue à l'efficacité d'un bon jouet. Un matériau résistant, solide, agréable au toucher, attrayant, répond à ces exigences de durabilité qui vont de pair avec l'utilisation collective des jouets en ludothèque. Le bois peint, teinté, les plastiques coulés et résistants, les polyéthylènes, les plexiglass de bonne qualité sont des matériaux intéressants pour les jouets; toutefois, dans certains milieux les jeunes enfants semblent moins portés à choisir des jouets de bois, même très beaux et très solides, quand ils sont de couleur naturelle et leur préfèrent des jouets aux couleurs plus vives et plus accentuées.

La polyvalence: certains matériaux sont suffisamment ouverts en terme de possibilité pour intéresser différemment des enfants de tous les âges. Le sable, l'eau, la boue, des brindilles de bois, des branches, de la corde... ont été utilisés de tous temps par de nombreux enfants d'âges différents. Cette polyvalence d'un matériel de jeu constitue un critère important de choix qui doit se retrouver dans un bon jouet, car un tel objet peut intéresser le même enfant à des étapes successives. Ce sont des jouets qui grandissent avec l'enfant, comme le

sont certains jeux de construction, d'assemblage, de sériations, les marionnettes, des personnages miniatures qui prennent un nouveau sens à mesure que l'enfant progresse.

La transmission des valeurs: de nombreux éléments influencent les jeux des enfants. Ainsi, les conditions géographiques et climatiques, les événements de l'actualité, l'univers des adultes en général, les diverses formes de regroupements familiaux, les camarades, le cadre matériel et les objets qui entourent l'enfant sont tous, à des degrés divers, des sources spécifiques de transmission de valeurs. Dans ce même ordre d'idées, des jouets associés de façons très marquantes à des valeurs comme la violence, la discrimination sous toutes ses formes (en fonction du sexe, de la race, de la langue,...) peuvent orienter largement le jeu des enfants lorsqu'ils sont soutenus en même temps, par des attitudes et des comportements adultes renforçants.

Les responsables du choix de jouets à la ludothèque doivent être conscients de ces particularités; aucune règle de conduite unique et rigoureuse ne peut toutefois trancher un tel débat puisqu'il faut tenir compte précisément des valeurs du

milieu sans le heurter de front. Il faut par ailleurs être vigilants et savoir tirer profit de chaque occasion qui se présente pour sensibiliser les adultes et pour mettre en évidence l'impact réel du jeu et du jouet dans la vie de l'enfant, y compris dans le domaine particulier de la transmission des valeurs.

La gratuité: le jeu est la principale occupation de l'enfance. Il importe donc de soutenir cet intérêt et cette tendance universelle chez presque tous les enfants sains et vivant en situations normales. L'enfant a le droit de jouer avec des objets ou du matériel qui déclenche le plaisir gratuit du jeu pour le jeu, sans craindre de perdre du temps dans le même sens que l'entend l'adulte. Ainsi, certains jeux portant sur d'étroites consignes strictement "pédagogiques" ou "académiques" n'amusent pas nécessairement beaucoup les enfants; ceux-ci les évitent même souvent lorsqu'ils en ont le libre choix. Sans renier tout effort ou tout élément d'apprentissage ou de contrôle d'habiletés ou d'acquisitions spécifiques, il faut toutefois savoir échapper au piège du jeu dit "éducatif" en portant un jugement très critique sur la véritable portée ludique pour l'enfant de toute une catégorie de jeux. Des patins à roulettes, des échasses, un déguisement... ont la même force éducative

s'ils intéressent longuement l'enfant, car ils seront pertinents dans son développement global.

4.- LES CATEGORIES DE JEUX ET LE SYSTEME DE CLASSIFICATION

4.1- Les catégories de jeux

Pour composer et organiser une collection de jeux et de jouets et lui donner une fonction éducative véritable, il importe de respecter des principes généraux, facilement transposables par la suite sous forme de catégories de classement. Nous proposons l'approche descriptive du jeu telle que définie par Piaget, de manière à dépasser les modes de classement par catégories trop nombreuses, peu englobantes et purement intuitives. Nous présenterons par la suite un mode de classification très simple relié à ces grandes catégories.

Piaget décrit le jeu de l'enfant en s'appuyant sur l'observation de la structure mentale d'un enfant et sur son évolution au cours de l'enfance, en procédant de la forme d'action la plus simple à la forme d'action la plus complexe, c'est-à-dire du jeu d'exercice sensori-moteur jusqu'au jeu social hautement réglé. Il définit trois grandes structures: l'exercice, le

symbole et la règle qui correspondent à trois formes successives d'intelligence (intelligence sensori-motrice, représentative et réfléchie); elles apparaissent progressivement au cours des premières années de vie pour s'imbriquer dans un tout, à l'âge adulte. Piaget insère également une quatrième structure, la construction ou l'assemblage, moyen terme entre les trois autres formes. Notre propos n'est pas de présenter ici la théorie de Piaget dans sa totalité, ce n'est pas le propre de ce travail, mais plutôt de retenir l'essentiel de sa compréhension du jeu, que nous allons transposer en un système de classification simple et efficace.

Les jeux d'exercice sensori-moteur: dès les premiers mois de vie, les enfants répètent toutes sortes de gestes et d'actions pour le seul plaisir de les répéter et de les réussir. Ces formes d'actions (tirer sur un cordonnet, sauter sur un pied, taper sur une table, secouer des objets...) peuvent se prolonger jusqu'à l'âge adulte en diminuant parfois d'intensité, selon les époques de la vie. Ces actions répétées se différencient progressivement pour en arriver à se transposer même dans le domaine du langage avec des jeux de rimettes, des jeux de mots répétés sans signification, etc. Les jeux d'exercice apparaissent avec chaque nouvelle acquisition de l'enfant et disparaissent

après saturation. A l'âge de 4 ans et de 5 ans, l'enfant aime encore beaucoup ces formes de jeux.

Les jeux symboliques: le jeu symbolique apparaît au cours de la deuxième année de vie de l'enfant. Il implique la représentation d'un objet absent ou différent de l'objet réel (un cube de bois devient un camion, un camion miniature représente un camion réel...). L'enfant commence "à faire semblant" en attribuant toutes sortes de significations plus ou moins évidentes aux objets, en simulant des scènes ou des événements de manière plus ou moins conforme avec la réalité. Ces formes de jeux évoluent en se rapprochant, avec les années, de la réalité vraiment représentée. Le jeu symbolique individuel se transforme souvent à quatre et à cinq ans, en jeux symboliques collectifs qui mettent en présence plusieurs participants (jeux de dînette, jeux de voyage...). La plupart des jeux symboliques mettent en oeuvre des mouvements qui ont pu faire l'objet antérieurement de jeux d'exercice sensori-moteur dans des séquences motrices isolées comme visser, tirer, pousser, taper... C'est pourquoi tous les aspects du jeu finissent par s'accumuler progressivement et contribuent au développement global de l'enfant.

Les jeux d'assemblage et de construction: les jeux d'assemblage constructif ne forment pas, selon Piaget, une étape tout à fait comme les autres, mais marquent plutôt des positions intermédiaires, des positions frontières. Ainsi, dès qu'un ensemble de mouvements, de manipulations ou d'actions sont suffisamment coordonnés, l'enfant se donne rapidement un but, une tâche plus précise. Le jeu devient alors une sorte d'assemblage d'éléments qui prennent de nombreuses formes. Ainsi à 4 ans et à 5 ans, le morceau de bois, qui au cours de l'étape précédente servait surtout à représenter un bateau peut désormais servir à le construire, à l'assembler avec un plus grand souci de réalisme, bien que cette dimension soit encore assez fragile. Toute forme de combinaison qui permettrait d'assembler plusieurs éléments en un tout, peut se retrouver dans une catégorie (casse tête, constructions de matériaux variés...).

Les jeux de règles: ces jeux débutent progressivement entre quatre et sept ans, mais ils se développent surtout en complexité durant la période qui va de sept à douze ans et peuvent se retrouver durant toutes les périodes de vie de l'adulte (jeux de cartes, jeux de réflexion, jeux d'échecs...). Ces formes de jeux apparaissent les dernières parce qu'elles sont caractéristiques de l'activité de l'être socialisé. Certaines combinaisons complexes de jeux symboliques font aussi appel à la règle. Ainsi,

l'enfant ne fait plus seulement semblant mais il le fait en suivant des règles précises. A l'âge de quatre et cinq ans, l'enfant peut déjà aborder des jeux impliquant une seule règle à la fois (la règle de "chacun son tour"...) ou deux règles très simples avec l'aide ou l'assistance d'un aîné ou d'un adulte.

4.2- Le choix des jeux, des jouets et des livres

Une collection de jeux et de jouets qui se propose de répondre aux besoins de l'enfant se doit de répartir l'ensemble de ses achats dans chacune des grandes catégories.

Compte tenu de l'âge des enfants, les jeux symboliques pourraient être en plus grand nombre afin de répondre aux intérêts prédominants durant cette période du développement.

Un répertoire de jouets pour les ludothèques sera disponible bientôt au M.E.Q..(1) Les suggestions qu'il contient faciliteront les premières démarches pour monter une collection de jouets qui représentent les catégories de jeux décrites ci-haut. Toutefois, il va de soi que les responsables d'une ludothèque doivent élargir cette liste pour répondre aux besoins et aux intérêts des enfants de leur milieu.

---

(1) Ce document sera disponible en septembre 1980 à la Direction générale des réseaux sous le code 51-3667

4.3- Le système de classification

Le principe fondamental du système de classification que nous proposons repose sur la recherche d'une prédominance dans l'activité de jeu, car il existe une complémentarité, un certain soutien d'une structure à une autre; il n'y a pas de jeux abstraits qui ne fassent appel à des habiletés fondamentales, il n'y a pas de jeux symboliques purs et il n'y a pas de jeux de règles purs, car ces formes de jeux doivent se manifester dans une action, dans un mouvement concret. L'exercice sera donc très souvent l'élément de soutien au service de plusieurs autres formes de jeux. Il convient de rechercher ce qui est prédominant dans un objet précis afin d'éviter des classements vagues et mal définis.

Les responsables d'une ludothèque, après avoir bien compris le sens et l'esprit de dominance présent dans ces grandes catégories peuvent, pour effectuer le classement des jouets de la collection, s'en tenir aux définitions suivantes de chacune des catégories de jeux et y accoler une lettre distinctive.

E: Les jeux d'exercice sensori-moteur

Ce sont des jeux répétés pour le seul plaisir de s'exercer et d'en être la cause.

S: Les jeux symboliques

Jeux dans lesquels l'enfant apporte de nouvelles significations aux objets en s'inspirant de ressemblances plus ou moins fidèles avec les choses représentées.

A: Les jeux d'assemblage

Jeux d'assemblage de plusieurs éléments en un tout visant à reproduire une réalité et à atteindre un but précis.

R: Les jeux qui respectent la règle

Jeux qui impliquent une compétition ou une coopération et le respect de règles transmises par un code précis ou par accords momentanés.

5.- LE SERVICE DE PRET

Le concept même de la ludothèque implique trois dimensions importantes qui devront se concrétiser dans l'aménagement. C'est un lieu d'échange où devront se cotoyer des adultes et des enfants, c'est aussi un lieu de libre choix et jusqu'à un certain point, un lieu d'expérimentation.

5.1- L'aménagement de l'espace

5.1.1 Un lieu d'échange: la ludothèque doit être facile d'accès en toute saison et les lieux suffisamment identifiés de l'extérieur, de manière à susciter l'intérêt et le désir de participer au service. Pour répondre de façon efficace aux divers objectifs déjà décrits, une ludothèque devrait se situer dans un espace assez vaste, soit dans une grande pièce bien éclairée dont les extrémités peuvent être isolées l'une de l'autre par des panneaux décoratifs ou encore dans deux pièces différentes mais contiguës l'une à l'autre. Chacune de ces pièces a une fonction précise reliée aux déplacements successifs des usagers d'une ludothèque qui viennent rapporter un jouet et en emprunter un autre au cours de la même visite. Une première pièce sert de

lieu de retour et de contrôle du jouet rendu; elle peut aussi servir de réserve pour entreposer momentanément les dernières acquisitions, les jeux et jouets encore non classés ou les jouets défraîchis ou abîmés.

LE MATERIEL

- *Une table assez vaste, ou un large bureau, ou tout autre forme de comptoir adapté à la taille de l'adulte qui devra y passer plusieurs heures à vérifier des jouets et à noter des fiches.*

- *Des rayonnages ou des étagères disposées légèrement en retrait; ces étagères peuvent être aménagées en hauteur car elles ne seront utilisées que par des adultes.*

5.1.2 Un lieu de libre choix: dans la seconde pièce ou dans l'angle opposé d'une ludothèque constituée d'une seule grande pièce, se situe le coeur même de la ludothèque. Dans cette pièce, les jouets à prêter sont exposés sur des étagères ou sur des présentoirs attrayants et colorés, adaptés autant que possible à la taille moyenne des enfants, comme le sont les meubles habituellement destinés aux enfants des maternelles.

Certains éléments de jeux peuvent être rangés dans des petites armoires ou suspendus à des cintres (costumes et déguisements). L'enfant doit avoir accès seul au jeu qui l'intéresse, sans devoir réclamer l'aide de l'adulte; ce dernier risque d'influencer alors le choix de l'enfant au cours de cette démarche. Des rayonnages plus nombreux mais moins espacés en hauteur répondraient à cette fonction; ainsi des caisses-coffres adossées les unes aux autres ou glissées sous des banquettes, des étagères basses fixées les unes aux autres, refermées sur elles-mêmes lorsqu'elles ne servent pas, pourraient multiplier les surfaces de rangement.

LE MATERIEL

- *Des rayonnages de formes variées adaptés aux enfants de 4 et 5 ans. Le nombre peut se définir en fonction de l'importance de la collection de jouets à classer. Ce sont ces éléments qui prendront le plus d'espace dans cette pièce.*

- *Une table ou un bureau confortable servant à l'adulte qui inscrira le prêt du jouet à emporter. Elle devra être*

suffisamment grande pour y déposer les fichiers de même que le jouet à emprunter.

5.1.3 Un lieu d'expérimentation: l'enfant qui choisit voudra se familiariser avec l'objet qu'il désire emprunter; il expérimentera peut-être rapidement une première fois ce jouet sur place ou encore, il ouvrira tout simplement la boîte par curiosité, pour découvrir le contenu; de plus, il devra peut-être demander des explications nécessaires à certaines formes de jeux (jeux comportant une règle simple ...); l'enfant et l'adulte responsable devront alors disposer d'un espace adéquat pour répondre à cette fonction. Lorsque les principaux services de la ludothèque seront bien implantés, il sera possible de lier aux trois fonctions déjà énumérées, des activités d'animation sous toutes ses formes (lien d'échanges entre les parents, ateliers, de jeux pour les enfants...) et de création (fabrication de jeux, de jouets, de costumes,...). Cette progressions dans la mise en place des activités, se justifie par des considérations d'ordre pratique et ne limite en aucune façon l'initiative de chaque groupe particulier.

LE MATERIEL

- Deux ou trois petites tables circulaires (par mesure de sécurité, compte tenu du nombre d'enfants qui peuvent circuler dans le local) destinées à recevoir momentanément du matériel de jeu que l'enfant veut expérimenter.

- Un espace libre au sol, un peu en retrait, qui pourrait être utilisé pour expérimenter certains jeux de dimensions plus importantes.

Ces divers éléments constituent le point de départ souhaitable pour une ludothèque qui veut répondre aux principales fonctions éducatives d'un tel service; toutefois, tout le matériel suggéré ci-haut n'est pas, une condition "sine qua non" de réussite. Chaque groupe responsable d'une ludothèque pourra voir à adapter du matériel déjà libéré par des maternelles ou par des organismes qui disposeraient de meubles ou d'étagères convenant aux diverses caractéristiques déjà soulignées.

Les dimensions réelles consacrées à l'ensemble d'un tel service ne peuvent être

fixées en mètres cubes de façon catégorique, car elles peuvent varier selon le nombre d'usagers moyens et en fonction de la fréquence d'ouverture du service. Ainsi, il est possible de servir une population d'enfants à partir de locaux moins spacieux si les heures d'ouverture sont étalées sur une assez longue période de temps; par contre, il est possible d'offrir le service en répartissant les heures d'ouverture sur de plus courtes périodes plusieurs fois dans la même semaine. Chaque service peut adapter son horaire selon ses particularités et selon les besoins de sa clientèle.

5.2- La constitution des fichiers

Chaque jouet, ensemble de jouets ou matériel de jeu qui constitue la collection d'une ludothèque, se voit assigner un numéro spécifique par ordre d'arrivée à la ludothèque. Ce numéro permet d'identifier l'objet et de dénombrer des jouets constituant une collection. On peut assigner le même numéro à plusieurs exemplaires d'un même jeu et ajoutez un signe distinctif particulier sur le jeu lui-même et sur la fiche.

Chaque livre reçoit aussi un numéro d'ordre. Pour numéroter les livres, on recommence la

séquence numérique à 1, ce qui permet de dénombrer les livres de la collection.

Le numéro d'ordre (celui du jouet ou du livre) doit être inscrit sur l'objet avec un crayon marqueur indélébile, un burin ou un crayon pyrograveur et reporté à un système de fiches et de fichiers. Les fiches des jouets et des livres sont conservées dans le même fichier; des cartes de couleur différentes peuvent différencier les jouets des livres ou les catégories de jouets.

5.2.1 La fiche du jouet

A chaque jouet doit correspondre une fiche individuelle qui peut porter les informations suivantes:

FACE I:

- Le nom du jouet
- Le numéro du jouet et sa catégorie
- La marque de commerce et le prix d'achat
- La date et le lieu d'achat
- Une courte description du jouet et le nombre de pièces s'il y a lieu
- Un espace pour des remarques supplémentaires concernant le succès du jeu, ses fonctions, ses difficultés, ses points de force ou de faiblesse...

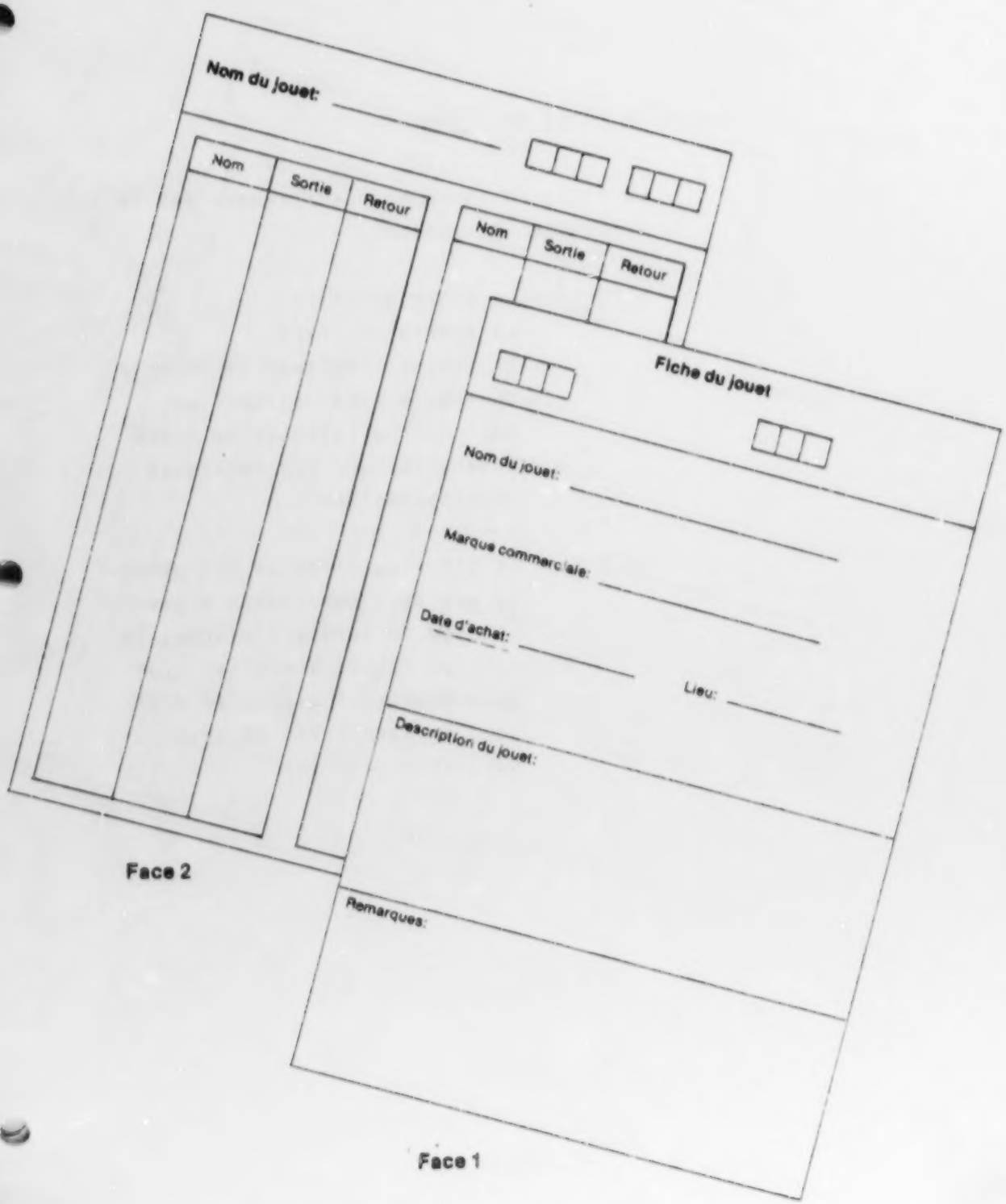
FACE 2:

- Le nom du jouet, le numéro et la catégorie en rappel
- Le nom de l'emprunteur à gauche
- La date de sortie à gauche, la date de retour à droite. On peut doubler l'espace en divisant la face verso en deux parties.

NOTE:

- La carte du jouet doit être assez grande pour y inscrire toutes ces informations. Elle peut être en couleur et a intérêt à être cartonnée. Plusieurs ludothèques ont des fiches cartonnées 8½ X 11 et des boîtes de bois de grandeur similaires qui servent de fichiers. Le classement des fiches des jouets se fait par ordre numérique.

La fiche du jouet



5.2.2 La fiche du livre

La fiche du livre peut comprendre les informations suivantes:

FACE 1: - Le titre du livre
- Le numéro du livre
- Le nom de l'éditeur et le prix
- La date d'achat et le lieu
- Les caractéristiques du livre
- Un espace pour des remarques supplémentaires

FACE 2: - Le titre du livre et son numéro
- Le nom de l'emprunteur à gauche
- La date de sortie à gauche, la date de retour à droite. (On peut doubler l'espace en divisant la face verso en deux parties).

La fiche du livre

5.2.3 La fiche individuelle de l'usager

La fiche individuelle de l'usager peut être de couleur contrastée avec la fiche jouet et de plus petites dimensions car elle comporte moins d'informations.

FACE 1: - Le nom et le prénom de l'enfant
- Le nom des parents
- L'adresse
- Le numéro de téléphone
- L'âge de l'enfant
- Un cadre en trois parties avec le nom et numéro du jouet à gauche, la date de sortie et la date de retour à droite pour effectuer un prêt.

FACE 2: - Le même cadre est répété
- Un espace pour des remarques concernant l'usager, s'il y avait lieu, par exemple les raisons de ses retards ou sa bonne volonté face au service...

NOTE: - Le classement des fiches des usagers se fait par ordre alphabétique.

La fiche de l'usager

5.3- La préparation et l'entretien de la collection

5.3.1 La préparation des jouets

- Préparer les boîtes soigneusement pour qu'elles soient suffisamment solides en doublant les angles avec du ruban adhésif en toile.

- Prévoir des coffrets de plastique et des petites mallettes de vinyle pour certains jeux dont la boîte ne pourra supporter l'épreuve du prêt.

- Préparer des photocopies de certains modèles de jeux d'assemblage ou de certaines règles de jeux de manière à pouvoir les remplacer s'ils venaient à se perdre ou à s'abîmer.

- Plastifier ces modèles originaux ou les insérer dans des feuilles de mica avant de les coller solidement à l'intérieur ou au dos de la boîte.

- Compter le nombre exact de pièces de chaque jouet et l'inscrire sur la boîte même du jouet avec une courte description, de manière à ce que les enfants

puissent, avec leurs parents, recompter les pièces à la maison.

- Prévoir une série de sacs de toile cousus par une couturière et fermés par un galonnet coulissant. Ces sacs peuvent être marqués au nom de la ludothèque (à l'encre de chine de couleur). Si les responsables ne peuvent assumer cette partie du travail de préparation, il est possible de prévoir des alternatives.

  - demander aux enfants d'apporter un sac de la maison; il faut quand même avoir une réserve de sacs de papier pour les enfants qui oublieront d'en apporter.

  - demander aux parents de coudre eux-mêmes un sac de tissu pour leur enfant.

  - faire des sacs avec du filet d'emballage pour les oignons que l'on peut se procurer chez un grossiste en fruits et légumes.

5.3.2 L'entretien du matériel

- La détérioration ou la perte du matériel risque d'être moins importante si le contenu du jeu a été soigneusement inventorié, si les boîtes ont été bien concolidées et s'il y a un inventaire détaillé dans chaque jeu. De plus, les recommandations répétées très souvent aux enfants et la vérification du contenu en leur présence aideront à conserver le matériel en bon état.

- Certains responsables de ludothèques ont dans ce sens, prévu des modalités originales pour encourager les enfants à respecter le matériel. Afin de souligner leurs efforts, après un certain nombre de prêts déterminés à l'avance, l'enfant se voit attribuer un privilège ou une petite récompense, s'il n'y a eu aucune perte ni détérioration; c'est une attitude plus positive que les pénalités et davantage efficace.

- La vérification systématique du matériel de jeux constitue la première garantie de conservation d'une collection, car s'il est plutôt rare de constater de

graves pertes ou détériorations de matériel, il est plus fréquent de se buter à des pertes de petites pièces, ou même d'une seule pièce et de voir le jeu devenir inutilisable par la suite. La vérification périodique permet de contrôler chaque petite perte et de demander à l'enfant de chercher à nouveau à la maison.

- A certains endroits, les enfants ont aussi été invités à réparer les jouets avec des menuisiers à la retraite ou avec des grands-parents désireux d'apporter leur concours à la ludothèque quelques heures par semaine. Il s'est alors créé des liens chaleureux entre les deux groupes.

- Nous avons déjà mentionnée dans les pages précédentes le soin à apporter aux jouets à la maison; les responsables du service devront pour leur part nettoyer les jouets qui seraient vraiment trop sales avant de les remettre en circulation.

6.- LE PRET DES JOUETS

La description systématique des principales étapes d'une séance de prêt aide à comprendre et à situer les modalités de participation des adultes impliqués dans un tel service. Lors d'une séance de prêt, il est indispensable que deux personnes au moins soient sur place pour assurer le bon fonctionnement du service.

Le responsable doit se rendre quelques heures avant l'ouverture du service pour disposer les fichiers, regrouper les jouets, les laver, répertorier le nouveau matériel, inventorier les jouets brisés, faire la mise à jour des retards importants. Ce travail peut s'échelonner sur plusieurs périodes différentes ou peut également être amorcé après la fermeture du service de manière à ce que tout soit en place pour la séance de prêt suivante; c'est une question de goût, de choix et de disponibilité des personnes responsables.

-1-

Les enfants se présentent avec leur jouet à remettre. Ils vont d'abord à une première table réservée à cette fin. L'adulte préposé à cette étape doit avoir devant lui le fichier complet des jouets et le fichier des usagers.

Il retire du premier fichier la fiche du jouet que l'enfant rapporte en localisant cette fiche à l'aide de l'ordre numérique (numéro inscrit sur l'objet ou sur le matériel) et il inscrit la date de retour du jouet.

Il retire également du fichier des usagers la carte inscrite au nom de l'enfant à l'aide d'un ordre alphabétique. Il y inscrit aussi la date de retour du jouet.

Un petit signet plastifié préalablement placé sur la fiche de l'usager indiquerait un retard important. L'adulte peut alors discuter avec l'enfant des raisons de ce retard et tenter de convaincre l'enfant de l'intérêt pour lui et pour le groupe de respecter les dates indiquées.

-2-

L'adulte recompte les pièces du jeu avec l'enfant et constate l'état du jouet, il le dépose momentanément sur une table ou sur une étagère à proximité. Il remet la fiche du jeu dans le fichier. Lorsqu'il aura un peu de temps libre, il pourra examiner à nouveau l'état des jouets. Il verra alors à remettre en circulation les jouets en bon état, ceux qui sont intacts et d'une propreté adéquate. Il mettra de côté les jouets abîmés ou trop sales.

-3-

L'enfant se charge lui-même de sa fiche personnelle (fiche de l'usager) et l'apporte dans la pièce suivante (celle où sont exposés les jouets) ou dans l'angle opposé de la pièce; il la remet à la personne préposée au prêt; cet adulte la place devant lui sur le comptoir en attendant que l'enfant choisisse.

-4-

L'enfant prend le temps voulu pour choisir son jeu. Il peut essayer du matériel, poser des questions à l'adulte concernant le fonctionnement ou les règles du jeu, les buts du jeu... Il doit toutefois remettre chaque jeu qu'il n'emprunte pas au même endroit après l'avoir essayé. Les enfants sont généralement fidèles à cette consigne.

-5-

Une fois le choix bien arrêté, l'adulte inscrit sur la fiche de l'usager le nom, le numéro du jouet et la date de sortie. Il réunit dans un fichier de transition les fiches des usagers qui ont emprunté un jouet ou un livre ce jour là.

-6-

Après la fermeture de la ludothèque, il suffit de sortir les fiches des jouets empruntés le jour même, et d'y inscrire le nom de l'emprunteur, la date de sortie et de replacer toutes ces fiches dans leur fichier respectif.

-7-

La boucle est bouclée! Après la fermeture du service ou avant l'ouverture de la séance de prêt suivante, il faudra s'assurer que la collection est en bon état, il faudra réparer, remplacer les pièces, nettoyer les jouets qui l'exigent. On peut reporter ces divers travaux à des journées où la ludothèque est fermée aux usagers.

7.- LA GESTION DE LA LUDOTHEQUE

La ludothèque est un service appartenant à une commission scolaire. Cependant s'il existe déjà une ludothèque sur le territoire on peut envisager une entente.

La responsabilité du service est partagée entre la commission scolaire et les parents. Les principales tâches se divisent en trois (3) catégories: la gestion, l'opération et l'animation pédagogique.

On a établi un partage global des tâches entre les parents et la commission scolaire. Cependant, ce partage n'est pas absolu et bien des chevauchements sont possibles et même souhaitables, pour que le fonctionnement d'un service de ludothèque soit basé sur une véritable collaboration des deux responsables.

Les tâches de gestion incombent à la commission scolaire et aux parents.

La commission scolaire doit:

- nommer un responsable du service;
- fournir un local et l'équiper.

La commission scolaire et les parents assurent les tâches suivantes:

- constituer la collection de base par achat des jouets et des livres;
- faire la classification et préparer le système de prêt.

Les tâches d'opération de la ludothèque incombent aux parents. Elles consistent à:

- assurer l'ouverture de la ludothèque;
- assurer le service de prêt;
- assurer le rangement et l'entretien de la collection;
- enrichir la collection par la collecte et possiblement la fabrication de jouets.

Les trois (3) premières tâches sont essentielles au service alors que la dernière est complémentaire et non essentielle. Elle peut cependant être un outil privilégié pour intéresser le milieu à la ludothèque et accroître sa participation.

Les tâches d'animation pédagogique concernent les activités des enfants et celles des parents.

- Les tâches concernant les activités des enfants relèvent des parents qui s'occupent de l'opération de la ludothèque. Elles consistent surtout:

  - à aider les enfants à explorer les jouets et les livres en vue d'en choisir un;

- à habituer les enfants à ne pas abîmer les objets empruntés et à les rapporter intégralement;

- à guider les activités de groupe des enfants si l'occasion s'en présente;

- à informer les parents qui accompagnent les enfants, des principes de fonctionnement de la ludothèque.

- Les tâches concernant les activités d'information des parents devraient se faire conjointement par les parents et la commission scolaire, cette dernière apportant l'aide professionnelle requise.

8.- LE FONCTIONNEMENT D'UNE LUDOTHEQUE A SUCCURSALES

Le principe du fonctionnement de la ludothèque à succursales est simple: la commission scolaire possède une collection de jeux, jouets et de livres qu'elle répartit dans quelques dépôts où se fait le service de prêt. Il est assuré par des bénévoles du territoire desservi par chaque dépôt. Une ou deux fois par année les collections sont échangées. Cette formule a deux avantages majeurs: elle facilite l'accès à la ludothèque lorsque la population est dispersée sur un vaste territoire et par l'échange périodique des collections entre les dépôts elle permet d'offrir aux usagers une grande variété de jouets et de livres. Le processus de fonctionnement de la ludothèque à succursales est le suivant:

La préparation de la collection

Les opérations d'achat et de préparation du matériel et la constitution des fiches du jouet et du livre sont centralisées. Lorsque cela est terminé, la collection est divisée selon le nombre de dépôts. Pour équilibrer ces mini-collections, on s'assure que les quatre (4) grandes catégories de jouets sont suffisamment représentées.

Chaque lot de jouets et de livres, accompagné des fiches correspondantes, est alors envoyé dans son dépôt.

Le prêt des jouets

Le service de prêt fonctionne selon le processus décrit au chapitre six. Le personnel d'un dépôt doit voir à préparer les fiches de l'usager au fur et à mesure que ceux-ci s'inscrivent à la ludothèque.

L'échange des mini-collections

Lorsque le temps d'échanger les mini-collections est arrivé, on ferme la ludothèque aux nouveaux prêts pour au moins une semaine. On fait le rappel des jouets et des livres qui n'ont pas été rapportés. Le matériel et les fiches sont vérifiés et au besoin nettoyés. La mini-collection accompagnée des fiches du jouet et du livre est livrée à un autre dépôt. Chaque dépôt conserve toujours ses fiches de l'usager.

9.- LES RELATIONS ENTRE LA LUDOTHEQUE ET LES AUTRES SERVICES AUX ENFANTS DE 4 ET 5 ANS.

La ludothèque complète les autres interventions éducatives auprès des enfants de 4 et 5 ans: Passe-Partout, la maternelle-classe, la maternelle-maison ou animation. Il y a intérêt à ce que les personnes qui oeuvrent dans l'un ou l'autre de ces programmes connaissent la fonction et les objectifs de la ludothèque et qu'elles la fassent utiliser par les enfants et leurs parents comme complément et prolongement de leur propre intervention.

Là où une garderie existe, il sera intéressant d'établir des contacts entre cette dernière et la ludothèque. Cependant, il faut s'assurer que la ludothèque n'est pas utilisée comme lieu de garde d'enfants ou comme fournisseur de jouets pour la garderie.

BIBLIOGRAPHIE

1- DENIEUL, P.N. (1979). Centres de prêt de jeux et jouets dans R. Jaulin (ed.): Jeux et jouets. Paris: Aubier.

2- JUNKER, Karin (1971). Lekoteket: A program for training through systematic play activity. Stockholm.

3- KEENE, Marion (1942). Toy loan centers in Idianapolis. Recreation p. 681.

4- NIMMICHT, G. (1972). The parent-child toy-lending library. Berkely: The far west laboratory for educational research and development.

5- PIAGET, Jean (1976, 6e édition) La formation du symbole chez l'enfant, Neûchatel: Delachaux et Niestlé.

6- VON LEVETZOW. Joanna (1978). Toy libraries: How to start a toy library in your community. Toronto: The Canadian Association of toy libraries.

* - * - * - * - * - * - * - * - * - * - *